

Prozedurale Generierung von Baumstrukturen innerhalb der Unreal Engine 4

Bachelor Abschlussarbeit

David Liebemann, TODO

Überblick

1. Einleitung
2. Lindenmayer-Systeme
3. Space Colonization Algorithmus
4. Implementierung
5. Ergebnisse
6. Zusammenfassung und Ausblick
7. Quellen

1. Einleitung - TODO

1 Einleitung

Prozedurale Generierung

- TODO

1. Einleitung - TODO

2 Lindenmayer-Systeme

2.1

- TODO

2. Lindenmayer-Systeme - TODO

2.2 Kontextfreie Grammatiken

2. Lindenmayer-Systeme - TODO

Softwarequalität 2.1 *Test* *Test*

3 Space Colonization Algorithmus

3.1 TODO

3. Space Colonization Algorithmus - TODO

- TODO

4 Implementierung

- TODO

4. Implementierung - TODO

TODO

- TODO

5 Ergebnisse

5. Ergebnisse - TODO

5.1 TODO

6 Zusammenfassung und Ausblick

6. Zusammenfassung - TODO

6.1 TODO

7 Quellen

- Helmut Balzert: Lehrbuch der Software-Technik - Software-Management Software-Qualitätssicherung, Unternehmensmodellierung. Spektrum Akademischer Verlag GmbH 1998.